

ГРА ЯК ВАЖЛИВИЙ ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Валентина Ковальчук

В статті автор досліджує дидактичну гру як важливий засіб набуття студентами професійних навичок і вмінь, розвитку їхнього професійного мислення, активного обміну досвідом.

In the article the author shows the didactic role- play as an important means of acquiring professional skills by the students, their professional thinking development and active experience exchange.

Професійна діяльність майбутніх учителів має такі особливості, які не можна глибоко вивчити, зрозуміти, усвідомити, а згодом і створити наочний образ, не використовуючи специфічних прийомів і способів навчальної діяльності. З цією метою для активізації навчальної студентської діяльності широко застосовуються ігрові методи, які забезпечують формування в студентів культури творчого аналізу проблемної професійної ситуації, сприяють грамотному педагогічно виваженому ухваленню рішень у нестандартних умовах та оптимальну їхню реалізацію.

Так, на думку В.В. Ягупова, ігрові методи дають можливість у межах вищого навчального закладу заповнити ту прогалину в навчальному процесі, яку не можуть компенсувати методи усного викладу матеріалу, методи обговорення матеріалу та інші види традиційних занять.

Значний внесок у розробку теорії й практики ігрового навчання та виховання зробили К.Д. Ушинський, П.П. Блонський, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський, а психологічна теорія гри створювалась Л.С. Виготським, О.М. Леонтьєвим, Д.Б. Ельконіним. Праці відомих педагогів і психологів переконують, що гра дає змогу студентам пізнати специфіку й особливості своєї майбутньої професійної діяльності, а також певною мірою сприяє відчуттю власної особистості ролі кожного студента в цій діяльності. Крім того, ігри суттєво допомагають закріпленню й поглибленню знань, які були набуті під час лекцій, семінарів, практичних занять, бесід.

Ігрові методи сприяють удосконаленню практичних навичок і вмінь, їхньому застосуванню, творчому використанню для розв'язання професійних і психолого-педагогічних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом [2, с. 353]. Ці методи являють собою різновид непродуктивної діяльності, головними мотивами їх є не результат, а власне процес навчальної діяльності студентів.

Дидактична гра є унікальною організаційною формою навчання й виховання, у якій одночасно реалізуються три фактори розвитку творчого стилю мислення та діяльності: проблематизація, рефлексія й діалог [1]. Їхня спільна дія є механізмом розвитку особистості майбутнього педагога: через самовизначення та самоактуалізацію в проблемних ситуаціях гри до самостійної постановки цілей та їх досягнення за умови вільного вибору засобів, форм, прийомів і способів навчальної діяльності [2].

Як уважає Л.В. Кондрашова імітаційно-ігровий підхід у вищій школі надає навчально-пізнавальній діяльності студентів імпульсу творчості, розвиває набутий педагогічний досвід, забезпечує самозаглиблення, активізацію навчальних дій. У ході реалізації гри завжди відбувається взаємодія сторін, які беруть у ній участь. Грати – це значить вступати в контакт з іншими. Ці контакти реалізуються через діалог між учасниками гри, що створює умови для професійно-педагогічного й творчого їхнього

самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує студентам свободу дій, навіть у повторювальні рухи вона вносить щось нове.

Ігровий метод – це слушна нагода для активної взаємодії студентів та їхньої самореалізації. Завдання полягає у тому, аби віднайти оптимальні варіанти й моделі імітаційно-ігрової взаємодії у процесі підготовки фахівця. Ця модель є механізмом самоорганізації та самонавчання майбутніх учителів іноземної мови. Імітаційно-ігровий варіант – це модель “формування професійного “Я” студентів, самоперевірки, самовизначення, самовираження, самоствердження і самореабілітації” [3, с. 42].

Залучення імітаційно-ігрових форм до навчального процесу стимулює мисленнєву діяльність студентів факультету іноземних мов, впливає на творче засвоєння предметних знань, навичок і вмінь, сприяє розвитку організаторських здібностей.

Гра підтримує високий рівень активності, який посилюється почуттями, що переживаються від вияву інтелектуальних та духовних сил студентів. У грі моделюються професійно-педагогічні ситуації, імітуються властивості, якості, стани, виявляються здібності, вміння, необхідні майбутнім педагогам – учителям іноземної мови. Імітація та гра мають у собі можливість для діагностики професійно-педагогічних здібностей та рівня готовності студентів до самостійної роботи.

Навчальний ефект ігрової форми навчання досягається проблемним засвоєнням студентами предметного змісту гри, причому таке засвоєння є досить значущим. Ефективність засвоєння знань у грі майже втричі вища, ніж під час запровадження інших методів навчання. Показник сформованості пізнавальних дій при вивченні найважливіших навчальних дисциплін у вищому навчальному закладі зростає до 85–100% проти 40% при традиційних методах [7].

Сутність ділових ігор у процесі викладання спеціальних дисциплін у вищому навчальному закладі полягає у відтворенні предметного й соціального змісту майбутньої педагогічної діяльності студентів, моделюванні основних специфічних умов і системи стосунків, які є характерними для цієї діяльності. Згідно з А.А. Алхазішвілі ігрові вправи забезпечують досягнення за короткий проміжок часу високого рівня спонтанності усного мовлення. ...Створюються умови, які максимально сприяють здійсненню спілкуванню мовою, що вивчається, однак відбувається це в контексті різних за видом методичних систем, і способи їхнього створення теж різняться.

Створюється природна ситуація спілкування, у якій учень практично незалежно від рівня нормативності мовлення залучається до спілкування з викладачем та іншими членами навчальної групи.

А.О. Деркач стверджує, що головною метою у вивченні іноземної мови у вищій школі є вміння студентів користуватися нею як засобом спілкування у сфері своєї майбутньої професійної діяльності. При цьому спілкування розглядається як мотивована комунікативно-пізнавальна діяльність, спрямована на добування та передачу певної інформації [4, с.149].

Отже, дидактична гра досить себе зарекомендувала у процесі вивчення іноземної мови й відповідно у процесі підготовки майбутніх учителів іноземної мови. За цих обставин предметною основою навчання спілкуванню у грі може стати будь-який зміст (у тому числі граматики, лексики чи конкретна тема, що вивчається в даний момент). Але при цьому головною умовою є вживання мови, у якій елемент спілкування домінує над іншими аспектами вивчення мови.

Умови навчання спілкуванню вимагають наявності мотиву комунікативної діяльності, який має особистісне значення і є релевантним для учасників цього процесу,

а також вимагають з'ясування мети спілкування і комунікативного завдання, пов'язаних з отриманням кінцевого результату, виокремлення ситуації спілкування та зумовлених нею соціальних ролей. Тому ефективним засобом, який допомагає розв'язати завдання навчання спілкуванню, є комунікативна гра.

На відміну від традиційних тренувальних вправ, що уможливлюють зосередитися на мовній формі та на конкретній її повторюваності, комунікативні ігри концентрують увагу учасників на змісті, однак при цьому забезпечують і часту повторюваність мовної форми, тренуючи всі види навичок та вмінь (читання, письмо, слухання, говоріння).

Комунікативні ігри мають високий ступінь наочності й дають змогу учневі (або студентові) відчувати дію мови як засобу живого спілкування. Учні реагують на мовний зміст певним чином. Вони можуть бути задоволені, розсерджені, заінтриговані або здивовані. Мовний зміст для них значущий, а тому він краще запам'ятовується. Бажання учнів спілкуватися досягається через створення викладачем контекстів, ситуацій, у яких мова необхідна й має зміст, що активізує й оживляє спілкування учнів, підтримує їхню зацікавленість і працездатність.

Комунікативні ігри забезпечують можливість реалізації різноманіття мовних тем, що зумовлено самою ситуацією спілкування, яка передбачає вступ у контакт, підтримання бесіди, реакцію на співрозмовника, висловлювання свого погляду на основі однієї головної теми розмови тощо. При цьому якість мовної практики зростає, оскільки учні використовують мовні форми не машинально, а свідомо. Вони демонструють такі якості, як розумова самостійність, самоорганізація під час розв'язання комунікативно-пізнавальних завдань, що є, в свою чергу, показником їхньої інтелектуальної готовності до реалізації у майбутній професійній діяльності.

Навчально-комунікативна гра у методичному аспекті являє собою навчальне завдання, яке містить у собі завдання, що розподіляється між собою на три підзадачі: лінгвістичну, комунікативну, діяльнісну (невербальну). Успіх розв'язання лінгвістичної задачі пов'язаний зі знанням мовного матеріалу (лексики, граматики, стилістики) та вмінням користуватися ним у мовній діяльності. Ця задача перетворюється в задачу комунікативну (обмін інформацією у процесі спілкування) і, нарешті, у задачу співпраці (вербальної та невербальної) учасників комунікації, що завершується досягненням конкретного результату: отриманням необхідної інформації, заповненням таблиці, створенням спільного плану, проекту, креслення, схеми, малюнка і т.п.. При цьому важливо дотримуватися принципу поступового ускладнення завдань і націлювати учнів спочатку на дії за зразком, потім на дії за аналогією і на сам кінець на самостійні дії творчого характеру.

Гра може розглядатись як інтелектуальна вправа, здатна формувати й розвивати відповідні інтелектуальні вміння. Взаємодія знань та ціннісних орієнтацій, зовнішніх впливів і психологічних процесів особистості, мотивації і стимулів, що діють у комунікативно-ігровій ситуації, стимулює професійне зростання студентів.

Аналізуючи сутність та особливості реалізації ділової гри у процесі підготовки майбутніх фахівців, можна говорити про наступні обов'язкові компоненти в організації та проведення навчальних ігор:

- моделювання умов і динаміки професійної діяльності взагалі та конкретних педагогічних проблем, зокрема;
- ігрового моделювання змісту й форм майбутньої діяльності;
- спільної співпраці студентів і науково-педагогічних працівників у процесі розв'язання конкретних квазіпрофесійних проблем;
- діалогічного спілкування учасників заняття у процесі розв'язання навчальних проблем;

– проблемності змісту імітаційної моделі й процесу його розгортання в ігровій діяльності.

Як свідчить наш аналіз і досвід запровадження ділових ігор у процесі підготовки майбутніх учителів іноземної мови урахування і дотримання цих аспектів дає змогу: досить повно, процесуально та комплексно імітувати модель майбутньої діяльності студентів; забезпечувати системність використання ділової гри та її введення у методичну систему і програму вивчення конкретних навчальних дисциплін; створювати і реалізувати модульний характер гри; відтворювати ситуації та основні ланки майбутньої діяльності студентів в ігровій навчальній моделі; наближувати умови навчання студентів до реальних умов майбутньої професійної діяльності; забезпечувати репрезентативність і достатність елементів ігрової ситуації; забезпечувати єдність дидактичних і виховних цілей у навчальному процесі; забезпечувати творчу організацію та ефективне регулювання навчальної діяльності студентів, а також самоорганізацію і саморегулювання навчально-пізнавальних дій та операцій; прискоренню переходу теоретичних знань у практичні навички та вміння, формування позитивної мотивації у студентів до навчальної діяльності взагалі та майбутньої професії, зокрема; формувати та цілеспрямовано розвивати творчий стиль мислення та розумової діяльності.

Одночасно виявлено, що використання ділових і рольових ігор створює сприятливі передумови для успішного розв'язання таких дидактичних завдань у навчальному процесі, як:

- формування всебічного й глибокого інтересу до професійної діяльності та створення на цій основі змістовних мотивів і мотивацій як професійної, так і навчальної діяльності;
- формування у студентів системного і цілісного уявлення про майбутню професійну діяльність;
- стимулювання творчих психічних пізнавальних процесів;
- розвитку професійного мислення (теоретичного і практичного, абстрактного і конкретного);
- набуття студентами професійних навичок і вмінь при розв'язанні квазіпрофесійних завдань у ролі майбутніх фахівців;
- формування навичок і вмінь колективного обговорення певних навчальних проблем та ухвалення на цій основі оптимальних рішень для їх фахового розв'язання;
- набуття професійно важливих навичок і вмінь, професійних якостей особистості майбутнього фахівця.

Використання ігрових методів підтверджує положення про свідомість людини, як про продукт її стосунків, її взаємодії з середовищем, про навчання, що формує людину психологічно, не залишає її розвиток незмінним, а створює нові, особливі форми свідомої діяльності.

Імітаційно-ігровий підхід до навчання містить у собі умови для підготовки творчого й активного працівника, здатного бачити перспективу, формулювати проблему, ставити та самостійно розв'язувати її, реалізувати стратегію професійної діяльності й техніку комунікативної поведінки випускника вищої педагогічної школи.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Ягупов В.В. Психолого-педагогічні основи особистісно-орієнтованого навчання // Вісник Київського Нац. ун-ту ім. Т. Шевченка. – Серія: Військово-спеціальні науки. – 2000. – №2. – С. 20-25.
2. Ягупов В.В. Педагогіка: Навч. посіб. – К.: Либідь, 2002. – 560 с.
3. Кон И.С. Как построить свое “Я”. М., 1991.
4. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика – М.: Педагогика, 1991.

5. Алхазишвили А.А. Основы овладения устной иностранной речью. – М.: Просвещение, 1988.
6. Кондрашова Л.В. Процесс обучения в высшей школе. – Кривой Рог, 2001.
7. Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник– М.: Аспект Пресс, 2002. – 285с.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Ковальчук Валентина Борисівна – старший викладач кафедри іноземної філології Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Наукові інтереси: індивідуальний підхід у вивченні іноземних мов.